NES-JC-FRG

SPIELANLEITUNG
COMO JUGAR

# JACK NICKLAUS'

## GREATEST 18 HOLES OF MAJOR CHAMPIONSHIP GOLF™

KONAMI®

Ⓣ

KONAMI®

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

## Herzlichen Glückwunsch

Sie besitzen nun Konamis Heimversion von Jack Nicklaus Greatest 18 Holes of Major Championship Golf für das Nintendo Entertainment System. Wir empfehlen Ihnen, diese Anleitung sorgfältig zu lesen, bevor Sie mit dem Spiel beginnen.

# Inhaltsverzeichnis


**Einführung/Fertigmachen zum Spiel** ..... *4*

**Auswahl der Golfer** ..... *6*

**Skins Wettbewerb** ..... *7*

**Stroke Spiel/ Auswahl der Schläger** ..... *8*

**Wechseln der Blickrichtung** ..... *9*

**Schlagen** ..... *10*

**Einflußfaktoren/Putten** ..... *12*

**Die Spielgrafik** ..... *14*

**Fachbegriffe/Strategien und der Goldene Bär** ..... *15*

**Die 18 großartigen Löcher im Major Championship Golf** ..... *16*

**Wichtige Hinweise** ..... *18*

## Wissen Sie wie es geht? (Dann behalten Sie es für sich)

Sie schreiten zum ersten Abschlagpunkt, mit dem Wissen, daß vor Ihnen 18 der herausfordernsten Golflöcher liegen, die man sich vorstellen kann. Es wird verdammt hart werden, wenn Sie den Schwierigkeiten gegenüber stehen, die Sie überwinden müssen, um eine dieser typisch karierten Golfhosen zu gewinnen – welche viel weniger wert sind, als die Pokale mit den kleinen Golfern oben drauf.

Welcher Sadist konnte sich nur diesen Kurs ausdenken, der so schwierig ist, als ob die Bahnen der Anlagen in Pebble Beach, St. Andrews, Riviera, Baltusrol, Augusta, Muirfield, Oakmont, Merion und Royal Lytham zu einer einzigen zusammengefaßt wurden. Doch bevor Ihre Fantasie mit Ihnen durchgeht, müssen Sie sich entscheiden, ob Sie entweder ein Skins oder Stroke Match spielen wollen. Sie müssen sich auch über die Anzahl der Mitspieler im klaren werden und ob Sie gegen einen Computergolfer antreten wollen oder nicht – selbst der große Jack Nicklaus, auch Golden Bear genannt, tritt gegen Sie an und zeigt seine Krallen und großartigen Fähigkeiten beim Putten.

Und wenn Sie sich nun darauf vorbereiten Ihren Ball auf dem Abschlagpunkt zu plazieren, denken Sie daran, daß es keine Tricks, kein Schummeln und kein 19. Loch gibt, an dem Sie einige (oder mehrere) Strokes wieder wettmachen können.

## Wie man eine Runde spielt

Drücken Sie die Taste Start um mit der Auswahl zu beginnen.

Als nächstes wählen Sie mit den Rechts- und Linkspfeilen des 4-Wege-Tasters das Skins oder Stroke Match und stellen Sie mit den Oben- und Untenpfeilen die Anzahl der Spieler ein. Bis zu 4 können spielen.

Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit der Taste »A«. (Drücken Sie diese Taste nach jeder Auswahl.)

HINWEIS: Beim Skins Match müssen mindestens zwei Golfer mitspielen. Computergolfer werden mit berücksichtigt und Sie können bis zu drei Computergegner wählen, wenn Sie alleine spielen. Sie können aber auch gegen Computergegner und weitere Mitspieler antreten. Zum Beispiel: Eine Vierergruppe besteht aus Ihnen, zwei Freunden und Jack Nicklaus als Computergegner.

Nachdem Sie die Art des Spieles und die Anzahl der Golfer eingestellt haben, erscheint eine Eingabemaske. Hier geben Sie den Namen von jedem Golfer Ihrer Gruppe ein.

Drücken Sie den 4-Wege-Taster nach oben und wählen Sie MALE (männlich) oder FEMALE (weiblich), indem Sie den 4-Wege-Taster nach links oder rechts führen. Drücken Sie dann den 4-Wege-Taster nach unten und stellen Sie ein, ob Sie sich selbst (bzw. einen Freund) oder einen Computergolfer eintragen wollen. (Denken Sie daran, stets Ihre Wahl mit der Taste »A« zu bestätigen.)

Haben Sie einen Computergegner gewählt, drücken Sie den 4-Wege-Taster nach links und rechts, um einen der acht vorgegebenen Golfer auszuwählen (siehe Seite 6: Näheres über diese Golfprofis). Wollen Sie sich selbst oder einen Freund eingeben, drücken Sie den 4-Wege-Taster nach links oder rechts, um den Namen des Spielers oder seine Initialen einzutragen. Bestätigen Sie jeden Buchstaben mit der Taste »A«. (Sie können Ihre Wahl mit der Taste »B« rückgängig machen.)



Drücken Sie den 4-Wege-Taster als nächstes nach unten und stellen Sie ein, ob Sie als Anfänger (Beginner) oder Profi (Expert) spielen wollen. Wenn Sie meinen, daß Sie gut genug sind, spielen Sie als Experte. Aber denken Sie daran, daß schon einiges dazu gehört, als Profi antreten zu können und wenn Ihre Schlagtechnik noch nicht perfekt ist, erreicht Ihre Schlagzahl schnell astronomische Höhen.

Zuletzt wählen Sie die Abschlagposition aus: Frauen, Männer oder Profi. Die Abschlagposition der Profis ist am weitesten von der Fahne entfernt.

HINWEIS: Wenn Sie einen Computergolfer auswählen, werden seine Fähigkeiten und Abschlagposition automatisch entsprechend seines elektronischen Talents eingestellt.

Nachdem die Eintragung eines Spielers komplett ist, drücken Sie den 4-Wege-Taster nach unten, bis das »OK«-Kästchen leuchtet und drücken Sie die Taste »A«.

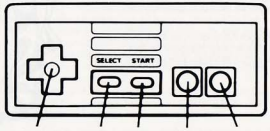
Nachdem alle Spieler registriert sind, drücken Sie die Taste Start.

WEITERE FUNKTIONEN: Sie können sich die Bahn und die Position des Balles während des Spiels von oben betrachten, wenn Sie die Taste Start drücken. Mit der Taste »A« kommen Sie wieder zurück.

Während des Stroke Match, können Sie mit der Taste »Select« die Punktetafel einsehen. Drücken Sie ein weiteres mal »Select«, sehen Sie die Statistiken. Mit der Taste »A« kommen Sie wieder zurück in das Spiel.

Spielen Sie ein Skins Match, können Sie mit der Taste »Select« die Preisgeldliste einsehen. Drücken Sie erneut »Select« um ebenfalls die Statistiken zu sehen. Mit der Taste »A« kehren Sie in das Spiel zurück.

**Die Reihenfolge, in der Sie die Spieler eingeben, entscheidet über die Verwendung der Controller. (1 + 3 benutzen Controller Nr. 1 und 2 + 4 benutzen Controller Nr. 2.)**



## Die Golfer der Computertour

**Jack N.:** Der Goldene Bär in Person. Natürlich spielt der Golfer des Jahrhunderts in der Profistufe und schlägt von der Profi-Abschlagposition. Seine Schläge sind sorgfältig überlegt, sauber ausgeführt und er schlägt den Ball weiter, als die ausgewiesene Weite eines Schlägers. Nicklaus ist einer der seltenen Golfspieler, die immer genau das tun, was sie sich auch vorgenommen haben.

**Nancy D.:** Sie ist zwar sehr enthusiastisch, aber noch eine Anfängerin. Ihre Schläge driften oftmals von der vorgesehenen Bahn ab, und mit einem weiten Putt hat sie große Probleme.

**Lars X.:** Nennt sich selber Mr. X und glaubt, er wäre ein Profi – deswegen tritt er von der Profi-Abschlagposition an. Er neigt dazu, den Ball in einem Bogen zu schlagen und beim Einlochen zieht er leicht nach links.

**Babs R.:** Als wahre Kämpferin, nennt sich Babs zu Recht ein Profi. Meistens schlägt sie den Ball geradeaus, gelegentlich mit Slice. Beim Einlochen ist sie sehr vorsichtig und spielt den Ball eher zu kurz.

**Art M.:** Art ist ein Wochenendgolfer, dem ein bißchen Übung nicht schaden könnte. Seine Schläge sind meist zu kurz aber gerade. Beim Einlochen schlägt er oft zu weit und über das Grün hinaus.

**Natasha:** Natasha hat einen weiten Schlag. Sie spielt von der Männer-Abschlagposition und hat jahrelang als Profi gespielt. Spielt sie keinen Slice, sind ihre Abschläge sehr gut. Doch oftmals hat sie Schwierigkeiten beim Einlochen.

**Eddie C.:** Er ist nicht Jack Nicklaus, doch dieser Junge ist wirklich gut. So gut, daß es äußerst schwer ist, ihn zu schlagen. Natürlich spielt er als Profi und spielt von der Profi-Abschlagposition.

**Sally C.:** Obwohl sie seit Jahren spielt, ist sie immer noch Anfängerin. Sie bekommt das Spiel einfach nicht auf die Reihe. Sie spielt von der Frauen-Abschlagposition. Ihre Schläge können überall hingehen – Hook oder Slice. Und ihre Putts sind einfach zu kurz.

## Wie man zu ein paar Dollar kommt

Das Skins Match ist in den letzten Jahren durch ein besonderes Turnier populär geworden, das unter Spitzengolfern ausgetragen wurde: Jack Nicklaus, Gary Player, Arnold Palmer, Lee Trevino und Fuzzy Zoeller. Die Regeln sind ähnlich wie in einem normalen Match – Sie müssen der Beste an einem Loch sein (kein Unentschieden) – doch das Setzsystem gibt dem Ganzen einen anderen Sinn. Anstatt die wenigsten Schläge zu machen, bemühen Sie sich das meiste Geld zu gewinnen.

Auf jedes Loch sind eine bestimmte Menge Dollar ausgesetzt. Normalerweise ist auf die ersten sechs Löcher das gleiche Preisgeld, auf die nächsten sechs das doppelte und auf die letzten sechs Löcher das dreifache Preisgeld ausgesetzt. Der beste Ball (die wenigsten Schläge) gewinnt den Preis.

Gibt es an einem Loch einen Gleichstand (zwei oder mehr Spieler haben dieselben Schläge gebraucht) wird das Preisgeld auf das Preisgeld für das nächste Loch draufgeschlagen. Das bedeutet, daß das Preisgeld – und die Spannung – schnell steigen kann. In einem berühmten Skins Match, spielte Gary Player einen 4-Fuß Birdie und war danach um $ 170 000 reicher.

## Die Auswahl der Preisgelder für das Skins Match

Sie können ein Championship Skins spielen – ein $ 36.000 Spiel mit Lochpreisgeldern von $ 1.000, $ 2.000 und $ 3.000 für jede Bahn von sechs Löchern. Sie können die Preisgeldstruktur aber auch ändern.

- Um das voreingestellte Match zu spielen, wählen Sie CHAMPIONSHIP SKINS mit dem 4-Wege-Taster und drücken Sie Taste »A«.
- Wenn Sie das Preisgeld selber bestimmen möchten, wählen Sie CHANGE TOTAL PRIZE mit dem 4-Wege-Taster und drücken Sie die Taste »A«. Danach müssen Sie den 4-Wege-Taster nach links oder rechts drücken, um die Preisgeldmenge in dem »Total Prize« Kasten zu ändern. Bestätigen Sie Ihre Wahl mit der Taste »A«, drücken Sie die Taste »Start« und die neuen Preisgelder für die einzelnen Löcher werden automatisch ausgewiesen.
- Um die Preise für jedes einzelne Loch zu ändern, drücken Sie den 4-Wege-Taster nach unten, bis CHANGE HOLE PRIZE aufleuchtet und drücken Sie anschließend die Taste »A«. Wählen Sie dann mit dem 4-Wege-Taster das Loch an, für welches Sie das Preisgeld ändern möchten und drücken Sie erneut die Taste »A«. Stellen Sie mit dem 4-Wege-Taster und der Taste »A« das neue Preisgeld ein und drücken Sie anschließend die Taste »Start«. Wiederholen Sie diesen Prozeß für jedes Loch, für welches Sie ein neues Preisgeld einstellen möchten. Weisen Sie einem Loch kein Preisgeld zu, ist hierfür auch kein Preisgeld auszuschreiben.
- Sind Sie mit den Preisgeldern zufrieden, drücken Sie ein letztes Mal die Taste »Start« für CHAMPIONSHIP SKINS oder CHANGE TOTAL PRIZE, oder noch zweimal für CHANGE HOLE PRIZE. Nun sind Sie auf dem besten Wege Ihrer Bank eine Freude zu machen oder (wenn Sie verlieren) im Armenhaus zu landen.

HINWEIS: Um Ihre Gier zu zügeln, kann die gesamte Preisgeldmenge $ 9.999.999 nicht übersteigen. Tut uns leid, aber damit müssen Sie leben.

## Stroke Play (Golf in seiner ursprünglichsten Form)

Im Stroke Play sehen die großen Golfspieler in der Golfanlage Ihren größten Gegner. Das liegt daran, daß es nicht darum geht einzelne Löcher zu gewinnen (Match Play), oder die Löcher mit dem dicksten Preisgeld zu gewinnen (Skins), sondern die wenigsten Schläge für alle 18 Löcher zu brauchen. Wie Jack sagte: »Stroke Play ist zwar ein 18-Loch-Spiel, doch du kannst nur einen Schlag zur Zeit machen.«

Um dieses Spiel zu meistern, zielen Sie gut, achten Sie auf Ihre Schlagkraft und holen Sie gut aus!

Ach ja, und versuchen Sie nicht den gewaltigen Streß zu spüren.

## Auswahl der Schläger

**Anfänger** Der Computer errechnet Ihre Entfernung zum Loch und wählt dann automatisch den passensten Schläger aus. Der Schläger erscheint in der Schlägerauswahlanzeige unten rechts in der Grafik zusammen mit seiner maximalen Reichweite.

Seien Sie vorsichtig: Der Computer berücksichtigt bei seiner Berechnung nicht den Wind, den Untergrund, auf dem der Ball liegt oder andere Einflußfaktoren.

Sie können die Wahl des Computers berichtigen, indem Sie den 4-Wege-Taster nach unten oder oben drücken.

**Profis** Sie müssen für jeden Schlag selber einen Schläger aussuchen. Die Schlägeranzeige zeigt jeweils den zuletzt benutzten Schläger an, bis Sie den 4-Wege-Taster nach unten oder oben drücken, um einen anderen Schläger auszuwählen.

Berücksichtigen Sie bei Ihrer Entscheidung die Entfernung zum Loch – sie wird am unteren Rand der Grafik angezeigt – und andere Einflußfaktoren, wie den Wind, Hindernisse und die Bodenbeschaffenheit.

Wenn Sie sich nicht einen anderen Schläger einstellen, wählt der Computer automatisch ein Sandholz; wenn Sie sich im Bunker befinden; einen Putter, wenn Sie auf dem Grün stehen; einen Driver, wenn Sie an der Abschlagposition sind. Befinden Sie sich irgendwo anders, wird der zuletzt benutzte Schläger angezeigt.

**Schlägerauswahlliste**

| | Reichweite | |
|---|---|---|
| **Schläger** | **Männer** | **Frauen** |
| Driver | 250 Yards | 225 Yards |
| 3er Holz | 235 Yards | 211 Yards |
| 4er Holz | 220 Yards | 198 Yards |
| 2er Holz | 207 Yards | 186 Yards |
| 3er Holz | 195 Yards | 175 Yards |
| 4er Holz | 185 Yards | 166 Yards |
| 5er Holz | 173 Yards | 155 Yards |
| 6er Holz | 155 Yards | 139 Yards |
| 7er Holz | 143 Yards | 128 Yards |
| 8er Holz | 130 Yards | 117 Yards |
| 9er Holz | 112 Yards | 100 Yards |
| P-wedge | 100 Yards | 90 Yards |
| S-wedge | 80 Yards | 72 Yards |
| Putter | 80 Fuß | 80 Fuß |

HINWEIS: Diese Reichweiten sind unter nahezu perfekten Bedingungen kalkuliert. Kein Wind, guter Bodenuntergrund, keine Hänge oder Hügel. Wenn Sie Ihren Schläger auswählen, müssen Sie all diese Faktoren in Ihre Überlegungen mit einbeziehen.

## Wechseln der Blickrichtung

Wenn Sie Ihre Blickrichtung ändern wollen – weil beispielsweise ein Baum Ihnen die Sicht versperrt – gehen Sie so vor:

1. Drücken Sie den 4-Wege-Taster nach links oder rechts, bis der kleine Zielpunkt über eine der beiden Begrenzungsmarken hinausgeht.
2. Schieben Sie den Zielpunkt nach links hinaus: Die Grafik wird automatisch neu gezeichnet und Sie sehen nun, was Sie sehen würden, wenn Sie sich tatsächlich nach links gedreht hätten.
3. Schieben Sie den Zielpunkt nach rechts hinaus: Es passiert genau dasselbe, nur jetzt drehen Sie sich zur rechten Seite.
4. Wenn Sie wollen, können Sie sich so einmal um 360 Grad drehen und sich die gesamte Umgebung von Ihrem Standpunkt aus ansehen.

## Wie man schlägt

Die Bewegung der Kraftanzeige am linken Rand der Grafik hängt direkt mit der Ausholbewegung Ihres Golfers zusammen. Jeder Schlag erfordert DREImaliges Drücken der Taste »A«. Die Abstände zwischen jedem einzelnen Druck bestimmen darüber, wie weit und wie geradeaus Ihr Ball fliegt.

1. Drücken Sie die Taste »A« das erste Mal, um auszuholen.
2. Drücken Sie die Taste »A« zum zweiten Mal, um Ihre Reichweite zu bestimmen (und den Schläger zurückzuschwingen).
3. Drücken Sie die Taste »A« ein drittes Mal, um den Ball zu treffen, und dabei entweder links oder rechts anzuschneiden.

## Die Schlagkraftanzeige

Der mittlere Bereich der Kraftanzeige – nennen wir es die Schwungzone – ist in zehn Bereiche eingeteilt, jeder repräsentiert davon 10% der maximalen Reichweite Ihres Schlägers (wie in der Schlägerreichweiten-Tabelle auf Seite 9 angegeben).

Also steht die untere Linie der Schwungzone für 0% der Reichweite (0 Yards) und die obere Linie steht für 100% oder die maximale Reichweite eines Schlägers. Die Linie in der Mitte steht für 50% oder die halbe Reichweite eines Schlägers. Über der 100%-Linie befindet sich der maximale Kraftbereich, der Ihrem Schlag mehr Reichweite und zusätzliches Risiko gibt.

**Ein Beispielschlag:**

Sie stehen auf der Abschlagposition eines 300-Yard-Loches, also schnappen Sie sich Ihren Driver und versuchen den Ball mit voller Kraft genau zu treffen. Nehmen Sie einen männlichen Spieler, können Sie mit einem vollen Schlag 250 Yards schaffen.

1. Drücken Sie die Taste »A« um auszuholen. Ein Farbbalken klettert vom Boden der Schwungzone langsam nach oben bis zur 100%-Linie.
2. Beobachten Sie den Balken genau. Versuchen Sie die Taste »A« in dem Moment zu drücken, an dem der Balken die 100%-Linie erreicht. Der Zeiger links von der Schlagkraftanzeige zeigt Ihnen genau an, wo Sie gedrückt haben.
3. Um Ihren Ball exakt geradeaus zu schlagen (übereinstimmend mit dem Zeitpunkt), drücken Sie das dritte Mal auf der 0%-Linie.

Hinweis: Der Computer sagt Ihnen automatisch, wie weit Sie den Ball geschlagen haben. Nach jedem Schlag müssen Sie die Taste »A« drücken, um den nächsten Schlag zu machen.



## Zu viel oder zu wenig Schwung

Drücken Sie das zweite Mal zu spät – innerhalb des maximalen Kraftbereiches – haben Sie zu viel Schwung. Das bedeutet, Ihr Ball fliegt weiter, als die maximale Reichweite Ihres Schlägers. Desweiteren kann – wenn Sie das dritte Mal ebenfalls zu spät drücken – Ihr Ball nach einem Hook oder Slice übertrieben nach rechts oder links abweichen.

Drücken Sie das zweite Mal zu früh – innerhalb der Schwungzone – haben Sie zu wenig Schwung. Das bedeutet, Ihr Schlag ist kürzer als die maximale Reichweite Ihres Schlägers. Wieviel weniger hängt davon ab, wie früh Sie das zweite Mal drücken – je früher, desto kürzer fliegt Ihr Ball.

## Einige schwungvolle Ratschläge von Jack

Zu viel oder zu wenig Schwung ist nicht immer schlimm. Es hängt von der Situation ab. In einigen Situationen MÜSSEN Sie kürzer schlagen – wenn Ihr Ball zum Beispiel 6 Fuß vor dem Loch liegt, und Sie halten einen Putter in der Hand, der eine Reichweite von 80 Fuß hat. (Genauigkeit ist kein Opfer von zu wenig Schwung, nur von der Reichweite.)

Anderseits kann ein großer Schlag einem guten Golfer manchmal einen Vorteil bringen. »Das beste Beispiel ist das 15. Loch in Augusta National«, sagt Jack. »Viele scheitern hier, denn mit einem Eisen kann man direkt das Grün erreichen, um einen Birdie zu spielen.«

## Hook und Slice

Gibt es keinen Wind, und Sie drücken beim dritten und letzten Mal direkt auf der unteren Linie der Schwungzone, fliegt der Ball genau geradeaus – so wie Sie gezielt haben. Doch genauso, wie Sie nicht jeden Ball voll treffen können, können Sie ebensowenig jeden Ball genau geradeaus spielen. Manchmal möchten Sie dies vielleicht auch gar nicht.

Wie man einen Hook spielt, so daß der Ball nach links zieht:

- Drücken Sie die Taste »A«, bevor der Farbbalken den Boden der Schwungzone erreicht.
- Mit anderen Worten, wie weit der Ball nach links geht, hängt davon ab, wie früh Sie drücken (je früher, desto größer der Hook).

Wie man einen Slice spielt, so daß der Ball nach rechts zieht:

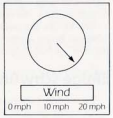
- Drücken Sie die Taste »A«, nachdem der Farbbalken den Boden der Schwungzone überschritten hat.
- Mit anderen Worten, wie weit der Ball nach rechts geht, hängt davon ab, wie spät Sie drücken (je später, desto größer der Slice).

## Einflußfaktoren auf die Flugrichtung

- **Wind:** Den Wind könnte man auch eher ein Hindernis, denn als einen Einflußfaktor bezeichnen. Viele große Golfspieler können Ihnen ein Lied davon singen, welche Turniere sie schon wegen dem Wind letztendlich nicht gewonnen haben.

  Stellen Sie sich vor, daß Sie innerhalb eines Kreises stehen und genau in Richtung Fahne blicken. Die Linie innerhalb des Kreises zeigt den Wind an. Der Pfeil auf der Linie zeigt Ihnen die Windrichtung an.

  Die WIND-Anzeige unterhalb des Kreises zeigt Ihnen die Windstärke an. Die Anzeige ist ein roter Farbbalken, der sich von rechts nach links bewegt.




**Jacks Wind-Hinweise**

**Rückenwind:** »Ich nehme einen Schläger ein oder zwei unter der normal erforderlichen Reichweite und schlage sehr stark. Schonen Sie den Ball nicht, versetzen Sie ihm einen anständigen Hieb.«

**Gegenwind:** »Meistens genügt es stärker zu schlagen oder einen weiteren Schläger zu nehmen. Spielen Sie den Ball auch eher von rechts nach links, besser als geradeaus oder von links nach rechts.«

**Seitenwind:** »Es gibt zwei Möglichkeiten. Entweder Sie spielen einen Hook oder Slice gegen den Wind oder Sie zielen entsprechend gegen den Wind und schlagen einen normalen Ball.«

- **Gestrüpp:** Verwenden Sie mehr Kraft oder einen weiteren Schläger, um aus dem hohen Gras, welches die Bahn umgibt, herauszukommen.

- **Bunker:** Wie im Gestrüpp brauchen Sie mehr Kraft und einen weiteren Schläger, um hohe Reichweiten aus einem Bunker zu erzielen.

- **Wasser und außerhalb des Geländes:** Schlagen Sie den Ball in das Wasser, kostet Sie das einen Strafschlag und der Computer überläßt Ihnen die Entscheidung, den Ball von der selben Stelle nochmal zu spielen, oder ihn in der Nähe des Wassers (jedoch nicht näher am Loch) abzulegen. Wählen Sie mit den Tasten »A« und »B«.

  Manchmal spielt man den Ball auch außerhalb des Geländes und dies kostet ebenfalls einen Strafschlag. Doch in diesem Fall können Sie den Ball nur von der selben Stelle noch einmal spielen.

- **Fußwege:** Es liegt an der Situation, ob ein Fußweg ein Hindernis darstellt oder nicht. Der Ball springt höher und weiter ab. Doch manchmal landet der Ball dadurch außerhalb des Geländes. Erfahrene Golfspieler nennen dies »den Fußweg spielen«.



## Mit Minigolf hat dies nichts zu tun (keine Windmühlen oder farbigen Bälle)!

**Zielen beim Einlochen:** Stellen Sie sich eine unsichtbare Linie vor, die Ihren Ball, das Loch und den Zielpunkt verbindet. Bewegen Sie den Zielpunkt mit dem 4-Wege-Taster auf das Ende dieser Linie. Achten Sie auf die Schlagkraftanzeige, um die Weite und Richtung Ihres Schlages zu bestimmen. Denken Sie daran, daß die maximale Reichweite Ihres Putters 80 Fuß beträgt, also jede Linie in der Schwungzone für 8 Fuß steht.

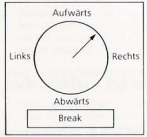
**Lesen des Grüns:** Unglücklicherweise sind die meisten Grüns nicht flach, so daß Ihre Putts selten geradeaus gehen. Um herauszufinden, wie weit Ihr Schlag nach rechts oder links ausweicht, und ob Sie nach oben oder unten spielen, überprüfen Sie die Bodenanzeige.

Stellen Sie sich vor, daß die Linie innerhalb des Kreises, einen Pfeil hat, der nach außen zeigt. Dies ist die Richtung, in der der Ball ausweicht (rechts oder links), wenn Sie direkt auf das Loch zielen. Gibt es keine Linie, ist das Grün flach.

Zeigt der Pfeil nach Süden (wie auf einem Kompaß), spielen Sie einen Hügel hinauf und der Ball läuft geradeaus. Doch er verliert Schwung und Sie sollten etwas kräftiger schlagen. Zeigt der Pfeil nach Norden, spielen Sie abwärts und der Ball läuft weiter. Schlagen Sie also etwas schwächer.

Die Anzeige BREAK – unter dem Richtungskreis – zeigt Ihnen den Grad der Abweichung. Die Anzeige ist ein roter Farbbalken, der von rechts nach links auf der Anzeige wandert: Steht er ganz links, gibt es keine Abweichung. Steht er ganz rechts, ist die Abweichung am größten.

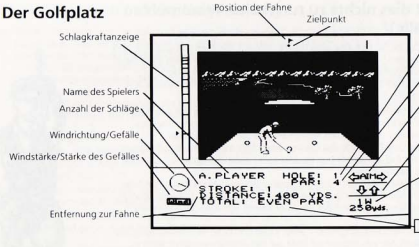
**Denken Sie daran:** Die Löcher sind nicht immer an der gleichen Stelle und ihre Position wechselt von Runde zu Runde. Das heißt, jedes Mal wenn Sie an ein Loch herangehen, steht Ihnen eine neue, schwierige Herausforderung bevor.




**Aufgaberegel:** Sie haben 50 Schläge um den Ball in das Loch zu bekommen. Nach 50 Schlägen werfen Sie den Schläger frustriert beiseite und gehen zum nächsten Loch.

**Ein Tip von Jack:** Nachdem Sie Ihren Ball versenkt haben, können Sie mit der Taste »B« direkt zum nächsten Abschlagpunkt gehen.

## Der Golfplatz




## Geländefarben

**Das Grün (gelbgrün)**

Auf jedem Grün ist ein Punkt, der das Loch darstellt, in welches der Ball gespielt werden muß. Dieses Loch hat eine dunkelgrüne Farbe.

**Der Fairway (grün)**

Da der Fairway jeden Tag gemäht wird, haben Sie die volle Kraft hinter Ihren Schlägen.

**Das Gestrüpp (dunkelgrün)**

Mit Sicherheit ein Einflußfaktor, besonders auf dem englischen Kurs, wo Sie 40 – 50 % Ihre Schlagkraft verlieren, wenn Sie aus dem Gestrüpp schlagen müssen.

**Der Bunker (orange)**

Dieser Stand wird Ihre Schlagkraft zunichte machen.

**Das Wasser (blau)** **Fußweg (grau)** **außerhalb des Geländes (braun)**



## Auf dem Golfplatz übliche Ausdrücke (einen können wir nicht drucken)

DOUBLE EAGLE: Wenn Sie mit drei Schlägen unter Par einlochen.
EAGLE: Wenn Sie mit zwei Schlägen unter Par einlochen.
BIRDIE: Wenn Sie mit einem Schlag unter Par einlochen.
PAR: Die Anzahl an Schlägen, mit der ein Loch ausgewiesen ist. Kurze Löcher haben Par 3, mittellange Löcher Par 4 und lange Löcher Par 5.
BOGEY: Wenn Sie mit einem Schlag über Par einlochen.
DOUBLE BOGEY: Wenn Sie mit zwei Schlägen über Par einlochen.
FAIRWAY: Das Gebiet zwischen dem Abschlagpunkt und dem Grün. Das Gras ist dort kurz gehalten.
HOOK: Wenn der Ball von rechts nach links abweicht. Profis nennen es einen Draw.
SLICE: Wenn der Ball von links nach rechts abweicht. Profis nennen es einen Fade.
ABSCHLAGPUNKT: Ihr erster Schlag an einem Loch.
GESTRÜPP: Das ist es wirklich! Im Gebiet um den Fairway herum ist das Gras hoch und dicht gewachsen.
RUNDE: Eine Runde besteht aus 18 Golflöchern.
BUNKER: Kleine Flächen mit Sand an strategischen Punkten. Diese Hindernisse sollte man unbedingt vermeiden.

## Ratschläge an den Spieler

1. Richten Sie Ihre Augen beim Schlagen auf die Schlagkraftanzeige.
2. Verwenden Sie ein Eisen, kein Holz, wenn Sie aus dem Gestrüpp oder Bunker schlagen.
3. Spielen Sie aus einem leichten Gestrüpp, nehmen Sie einen Schläger mit einer Reichweite mehr. Aus dem dichten Gestrüpp kommen Sie besser mit einem Schläger, der zwei Reichweiten mehr hat.
4. Einlochen: Denken Sie daran, daß Ihnen nur die Gefällanzeige zeigt, wie der Ball ausweicht, wenn Sie auf das Loch zielen. Spielen Sie zu hart oder zu weit nach rechts oder links, weicht der Ball stärker ab, da der Ball über das Gefälle schneller rollt oder mit einem anderen Winkel. (Physikalische Gesetze.)

## Jack Nicklaus (Spieler des Jahrhunderts)

Nachdem er die Golfszene über 30 Jahre lang dominierte, wurde Jack Nicklaus zum Spieler des Jahrhunderts gewählt. Er spielte eine 69 mit 13 Jahren. Seine ersten U.S. Open spielte er mit 17, und mit 19 spielte er seine ersten Masters und gewann das erste von seinen zwei U.S. Amateurs.

Sein Rekord in den wichtigsten Turnieren – 21 Siege und 19 Zweitplazierungen – ist der Standard, nachdem immer noch alle anderen Spieler gemessen werden. Er gewann die British Open siebenmal, das Masters sechsmal, die PGA fünfmal und viermal die U.S. Open.

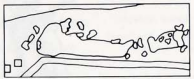
Seine 271 für das Masters sind immer noch ungeschlagen. 1977, bei den British Open, war er der erste Spieler, der unter 270 in einem bedeutenden Turnier spielte.

Er ist der einzige Golfspieler, der alle vier wichtigen amerikanischen Turniere (inclusive der U.S. Amateur) gewann. Und er ist der einzige Golfer, der fünf verschiedene Titel gewann.

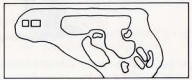
## 18 der Welt's ungewöhnlichsten Turnier-Golflöcher

**1. Nummer 8 in Pebble Beach (Par 4)**

**2. Nummer 14 in St. Andrews (Par 5)**



**3. Nummer 10 in Riviera (Par 4)**



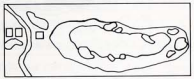
**4. Nummer 4 in Baltusrol (Par 3)**

**5. Nummer 13 in Augusta (Par 5)**

**6. Nummer 18 in Muirfield (Par 4)**

**7. Nummer 7 in Pebble Beach (Par 3)**

**8. Nummer 18 in Oakmont (Par 4)**



**9. Nummer 12 in St. Andrews (Par 4)**

**10. Nummer 10 in Augusta (Par 4)**

**11. Nummer 11 in Merion (Par 4)**

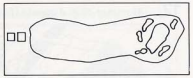
**12. Nummer 12 in Augusta (Par 3)**

**13. Nummer 18 in Riviera (Par 4)**

**14. Nummer 17 in Baltusrol (Par 5)**

**15.** Nummer 12 in Royal Lytham (Par 3)

**16.** Nummer 7 in Augusta (Par 4)



**17.** Nummer 17 in St. Andrews (Par 4)

**18.** Nummer 18 in Pebble Beach (Par 5)

## Gehen Sie sorgsam mit Ihrem Konami-Spiel um

- Dieses Konami-Spiel für das Nintendo Tele-Spiel-System wurde aus höchstempfindlichen elektronischen Bauteilen gefertigt. Eine sorgsame und pflegliche Behandlung wird daher dringend empfohlen.
- Das Spiel darf keinen extremen Temperaturschwankungen ausgesetzt werden. Vermeiden Sie schwere Stöße, Fallenlassen und nehmen Sie das Spiel keinesfalls auseinander.
- Die Kontakte dürfen nicht berührt, verschmutzt oder naßgemacht werden.
- Nicht mit Benzin, Alkohol oder anderen Lösungsmitteln reinigen. Bei Einlegen/Herausnehmen dieses Spiels in/aus dem N.E.S. Grundgerät ist dieses immer auszuschalten.

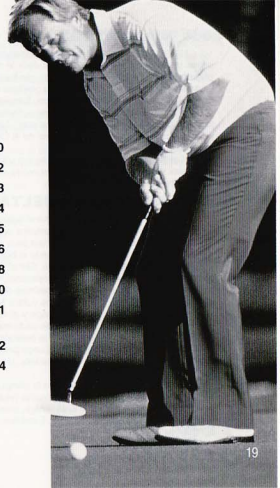


## ¡FELICITACIONES!

Posee Ud. ahora la auténtica versión casera KONAMI de Los Más grandes 18 hoyos de golf de Gran Torneo de Jack Nicklaus para el Nintendo Entertainment System. Le sugerimos que lea este manual de instrucción completamente antes de jugar el juego.

## INDICE DEL CONTENIDO


**Presentación/Preparando el juego** ..... 20
**Seleccionando los golfistas** ..... 22
**Competición de "Skins"** ..... 23
**"Stroke Play"/Escogiendo sus palos** ..... 24
**Cambiando su perspectiva** ..... 25
**Como realizar el "Swing"** ..... 26
**Peligros/"Putting"** ..... 28
**Pantalla del juego** ..... 30
**Condiciones/Estrategia y el Oso Dorado** ..... 31
**Los más grandes 18 hoyos de Campeonato de Golf de alto nivel** ..... 32
**Cuidando su juego** ..... 34

## Puede lograrlo? (Lea como en un susurro)

Ud. se coloca en el primer "tee", sabiendo que tiene por delante 18 de los mas desafiantes hoyos de golf jamás concebidos. Va a ser duro, por decir lo menos, enfrentando riesgo tras riesgo en una competición a nivel profesional donde Ud. tendrá suerte si gana un par de pantalones a cuadros — mucho menos uno de esos trofeos gigantes con pequeñas esculturas de golfistas en la parte superior. Qué fanático podría haber soñado que campos de Pebble Beach, St. Andrews, Riviera, Baltusrol, Augusta, Muirfield, Oakmont, Merion y Royal Lytham serían conectados juntos como lo han sido aquí. Pero antes de que enfrente a su fantasía, debe decidir ya sea que quiere jugar un juego de "Skins" o un "Stroke play". Ud. debe también figurarse cuantas personas juegan, y si quiere o no jugar con una computadora — incluyendo al Oso Dorado, quien estará mostrando su garra y su toque resabiado en el "putting".

Y sepa que, mientras que se prepara Ud. para poner su pelota en el "tee", que no habrá artilugios, salvadas artificiales y desgraciadamente no decimonoveno hoyo donde Ud. pudiera lavar sus pesares y borrar unos pocos (o más) golpes de su tarjeta de puntaje.

## COMO JUGAR UNA VUELTA

Para comenzar la acción, oprima el botón de "START".

Luego presione la tableta de control a la izquierda o derecha para seleccionar un juego de "Skins" o de "Stroke", luego presiónela arriba o abajo para seleccionar el número de jugadores. Pueden jugar hasta 4.

Establezca su decisión oprimiendo el botón A. (Después de cada selección Ud. oprimirá el botón A).

NOTA: Para jugar una rueda de "Skins" tienen que haber por lo menos 2 competidores. Los jugadores de la computadora son considerados competidores, y Ud. puede desafiar hasta a 3 de ellos, si nadie más esta jugando. Ud. también mezclar y emparejar jugadores de la computadora con participantes humanos. Por ejemplo: un grupo de 4 puede consistir de Ud., 2 amigos y Jack Nicklaus.

Una vez que ha escogido su juego y el numero de jugadores, una Pantalla de Registro aparecerá. Aquí es donde Ud. hará ingresar el nombre de cada miembro de su grupo de 1, 2, 3 ó 4.

Mueva el cursor hacia arriba a la posición de jugador y seleccione Masculino o Femenino moviendo la tableta de control a la derecha o izquierda. Luego presione la tableta de control abajo para escoger ya sea que va Ud. a registrar un competidor de la computadora, Ud. mismo, o un amigo. (Recuerde, oprima el botón A para establecer sus decisiones).

Si Ud. selecciona un jugador de la computadora, presione la tableta de control a la izquierda o derecha para escoger entre los 8 jugadores electrónicos (vea la página 6 para las reseñas de estos fanáticos del golf). Si Ud. se está registrando a sí mismo o a un amigo, presione la tableta de control a la izquierda o derecha para hacer ingresar el nombre o las iniciales del jugador. Establezca cada letra con el botón A (Ud. puede cancelar sus selecciones oprimiendo el botón B).



Luego, oprima abajo de la tableta de control y seleccione ya sea que quiere jugar como un principiante o como un experto. Si Ud. piensa que tiene la habilidad para jugar como un experto, entonces al ataque. Pero sepa que no es tan clemente como el nivel de principiante, y si su "swing" no es perfecto o si fallan sus golpes, su puntaje se remontará.

Su última selección será la posición de "tee-off": Damas, Caballeros o Profesional. La posición "tee-off" del profesional es la más alejada del hoyo.

NOTA: Si Ud. está registrando un jugador de la computadora, el nivel de habilidad de él o ella le será automáticamente asignado de acuerdo a su talento nacido en la computadora.

Después que el registro de un jugador es completo, oprima abajo de la tableta de control hasta que el recuadro "OK" se ilumine, y oprima el botón A.

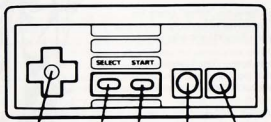
Finalmente, cuando todos los jugadores estén registrados, oprima el botón de "START".

INSTRUCCIONES EXTRAS: Para tener una vista general y la posición de su pelota cuando esté jugando, oprima el botón "START". Oprima el botón A para regresar a la acción.

Mientras que esté en el juego de "Stroke" oprima el botón selector para chequear su tarjeta de puntaje. Oprima otra vez para ver las estadísticas. Regrese a la acción con el botón A.

Si Ud. está jugando un juego de "Skins", oprima el botón selector para chequear el cuadro del dinero de los premios. Oprima otra vez para ver las estadísticas. Regrese a su vuelta con el botón A.

**El orden en el que Ud. asigna jugadores determina cual controlador Ud. usará. (1y3 usan el controlador #1. 2y4 usan el controlador #2)**




Tableta de control  Seleccionar  Comenzar  Botón B  Botón A

## Los jugadores de tour de la computadora (Desde los que golpean bien hasta los que se traban)

**JACK N** El mismísimo Oso Dorado. Naturalmente, el jugador del siglo juega al nivel de EXPERTO y realiza los "Hits" desde los "Tees" profesionales. Sus disparos son cuidadosamente planeados, bien ejecutados y el golpea la pelota más allá de la distancia asignada a cada palo. Nicklaus es uno de esos raros golfistas que casi siempre hace exactamente lo que se propone hacer.

**NANCY D** A pesar de que es entusiasta, Nancy está apenas comenzando. A menudo sufre de curvas infames en sus "drives" y "putts" largos le dan muchísimos problemas.

**LARS X** Se llama a sí mismo Senor X y le gusta pensar de sí mismo como de un experto — por lo que hace sus "drives" desde los "tees" profesionales. Tiene una tendencia a desviar sus "drives" y jalar sus "putts" a la izquierda.

**BABS R** Una real competidora, Babs se considera a sí misma como una experta. Por regla general, golpea la pelota derecho — con un ocasional "slice". Cuando se trata de hacer el "putting", ella es demasiado prudente y frecuentemente sus "putts" le quedan cortos.

**ART M** Art es un golfista de fin de semana a quien le caería bien un poco de práctica. Sus disparos tienden a ser cortos pero derechos, y sus "putts" tienden a ser largos y desalineados.

**NATASHA** Natasha es una gran golpeadora. Ella hace sus "drives" desde los "tees" para hombres, y ha jugado a nivel de Experto por años. Si no desvía una bola, sus disparos del "tee" son hermosos. Pero a menudo ella rezaga sus "putts".

**EDDIE C** No es un Jack Nicklaus pero éste tipo es bueno. Tan bueno que, en realidad, se gana la vida engañando jugadores a jugar un juego "amistoso" de "skins". Naturalmente, el juega al nivel de Experto y hace sus "drives" desde los "tees" profesionales.

**SALLY C** A pesar de que ha estado jugando por años, Sally es todavía una principiante. Simplemente no puede al parecer entrar en el ritmo del golf. Ella golpea desde los "tees" para damas. Sus "drives" podrían acabar en ya sea "hook" o "slice". Y sus "putts"le quedan cortos.

## COMO GANAR DINERO CON "SKINS"

"Skins" es un juego hecho popular en años recientes por un torneo especial que ha enfrentado a: Jack Nicklaus, Gary Player, Arnold Palmer, Lee Trevino y Fuzzy Zoeller. Las reglas son similares a las del juego de "Match" — Ud. tiene que ganar un hoyo cabalmente (sin empates) — pero el sistema de apuestas cambia completamente el objetivo. En vez de tratar de ganar el mayor número de hoyos, Ud. trata de ganar la mayor cantidad de dinero.

Una cantidad de dólares es asignada a cada hoyo. Típicamente, los primeros 6 hoyos valen una cantidad, los siguientes 6 valen el doble de esa cantidad y los ultimos 6 el triple del premio original. La mejor pelota (el puntaje más bajo en el hoyo) se lleva el premio.

Si el hoyo es dividido (2 o más jugadores empatan por la mejor pelota) el dinero de ese hoyo se traslada al siguiente.

Eso significa que el dinero — y la tensión — pueden incrementarse rápido. En un juego memorable de "Skins", Gary Player tuvo que embocar un "birdie" de 4 pies para llevarse $170,000.

## SELECCIONANDO LOS PREMIOS BEAUCOUP (BU-KU) PARA SU JUEGO DE "SKINS"

Ud. puede escoger de jugar un torneo de "skins" — un partido de $36,000 con premios de hoyo individuales de 1,000, 2,000 y 3,000 para cada grupo de 6 hoyos. O, Ud. puede cambiar toda la estructura de premios.

- Para jugar el juego existente, haga resaltar CAMPEONATO DE "SKINS" con la tableta de control y oprima el botón A.
- Para alterar la apuesta total, oprima abajo en la tableta de control para resaltar CAMBIAR EL TOTAL DEL PREMIO, luego oprima el botón A. Enseguida presione la tableta de control a la izquierda o derecha para cambiar los valores en dólares de la Caja Total de Premios. Establezca las cantidades de efectivo con el botón A. Oprima el botón de COMENZAR y nuevas cantidades de apuestas son asignadas automáticamente a cada hoyo.
- Para alterar el premio para cualquier hoyo, presione abajo la tableta de control hasta que CAMBIAR EL PREMIO DEL HOYO sea resaltado, luego presione el botón A. Después, use la tableta de control para resaltar el hoyo que Ud. quiere cambiar y oprima el botón A. Use la tableta de control y el botón A para asignar cantidades de dinero en dólares, y luego oprima el botón de "COMENZAR". Repita este proceso para cada hoyo que desee cambiar. Si Ud. no asigna específicamente dinero a un hoyo, la cantidad en dólares sera cero.
- Cuando Ud. ha terminado de alinear el dinero de los auspiciadores, oprima el botón de "COMENZAR" una última vez para CAMPEONATO DE SKINS y CAMBIAR EL PREMIO TOTAL o dos veces para CAMBIAR EL PREMIO DE LOS HOYOS. Ahora está Ud. ya sea alegremente camino del banco o (si Ud. pierde) de la casa de los pobres.

NOTA: Para controlar su avaricia, el valor total del premio no puede exceder 9,999,999.00. Lo sentimos mucho, pero tendrá que hacerse a la idea.

## STROKE PLAY (Golf tradicional en su estado prístino)

En el juego de "stroke", la mayoría de grandes jugadores consideran al campo de golf como su oponente mucho más que sus compañeros competidores. Eso es porque la meta no es ganar hoyos ("Match play"), o llevarse las grandes sumas de dinero de los hoyos ("skins"), sino obtener el puntaje más bajo en los 18 hoyos. Como dice Jack: "Stroke play es un juego de 18 hoyos, pero Ud. puede jugarlo sólo un golpe a la vez".

Para dominar este juego glorioso, alinee su cursor de alineamiento de pelotas, no quite el ojo de la barra de fuerza y, ¡a darle al swing!. oh, y trate de no sentir la tremenda presión.

## ESCOGIENDO SUS PALOS

**Principiante** La computadora calculará su yardaje desde la clavija, luego automáticamente seleccionará el palo con una distancia máxima asignada (vea el recuadro de Distancias de los Palos) más cercana a ese yardaje. El palo aparecerá en el cuadro de Selección de Palos en la parte inferior derecha de su pantalla, junto con su distancia máxima determinada.

Sea cuidadoso: la computadora sólo toma en consideración la distancia — no el viento, los árboles, obstáculos u otras condiciones que pueden afectar la selección de palos.

Ud. puede pasar por encima de la elección de la computadora oprimiendo arriba o abajo de la tableta de control para buscar entre los palos que desfilan en su bolsa.

**EXPERTO** Ud. debe seleccionar sus propios palos para cada tiro; el cuadro de Selección de Palos se atiene al último palo que Ud. usó hasta que Ud. oprima arriba o abajo de la tableta de control para tomar otro palo.

Base su decisión en el yardaje hasta la clavija — como se muestra en la parte centro-inferior de la pantalla — y otras condiciones del juego tales como viento, peligros y obstáculos.

Si Ud. no selecciona un palo, la computadora automáticamente selecciona una cuña de arena en la arena, un "putter" cuando en el "green" y un "driver" en el "tee". Si Ud. está en ninguna de estas posiciones, mostrará el último palo que Ud. usó.

**Cuadro de Selección de Palos**

| PALO | DISTANCIA CABALLEROS | DISTANCIA DAMAS |
|---|---|---|
| DRIVER | 250 yardas | 225 yardas |
| 3 madera | 235 yardas | 211 yardas |
| 4 madera | 220 yardas | 198 yardas |
| 2 hierro | 207 yardas | 186 yardas |
| 3 hierro | 195 yardas | 175 yardas |
| 4 hierro | 185 yardas | 166 yardas |
| 5 hierro | 173 yardas | 155 yardas |
| 6 hierro | 155 yardas | 139 yardas |
| 7 hierro | 143 yardas | 128 yardas |
| 8 hierro | 130 yardas | 117 yardas |
| 9 hierro | 112 yardas | 100 yardas |
| P- cuna | 100 yardas | 90 yardas |
| S- cuna | 80 yardas | 72 yardas |
| Putter | 80 pies | 80 pies |

Nota: Estas distancias están calculadas bajo condiciones casi perfectas. Sin viento, obstáculos, laderas o colinas. Cuando Ud. escoja sus palos, asegúrese de compensar por todos los factores del medio ambiente.

## CAMBIANDO SU PERSPECTIVA

Si a Ud. no le gusta la dirección en la que esta apuntando — digamos que un árbol está bloqueando su tiro — puede cambiarla:

1. Oprima a la izquierda o derecha la tableta de control para deslizar el Cursor de Apunte de Bolas más allá de cualquiera de las dos marcas verticales que delimitar la parte superior de la pantalla.
2. Deslícela más allá de la marca izquierda: la pantalla automáticamente se redibuja y ahora Ud. ve lo que vería si Ud. hubiera cambiado físicamente su visión hacia la izquierda.
3. Deslícela más allá de la marca derecha: causa el mismo cambio de perspectiva pero hacia la derecha.
4. Si desea, puede continuar pasando hacia la derecha o izquierda y ver una vista de 360 grados del hoyo en donde Ud. está parado.

## COMO HACER EL SWING

El movimiento de la barra de Fuerza a la izquierda de la pantalla corresponde directamente con el swing de su jugador en la pantalla. Cada tiro requiere de TRES golpecitos en el botón A para ejecutarlo. La selección del momento oportuno para hacer estos golpecitos determina cuán duro y cuán derecho Ud. golpeará la pelota.

1. Oprima el botón A una vez para comenzar su "backswing".
2. Oprima el botón A una segunda vez para controlar la distancia de su tiro (y comenzar su "downswing").
3. Oprima el botón A una última vez para golpear la pelota, controlando cuán lejos a la derecha o izquierda de la línea recta Ud. quiere golpearla.

## LA BARRA DE FUERZA

La sección media de la Barra de Fuerza — llamémosla la Zona de "Swing" — está dividida en 10 segmentos, cada uno de los cuales representa un 10% de la distancia potencial de su palo (tal como es determinada en el cuadro de Distancias de Palos en la página 9).

Así, la parte inferior de la zona de "swing" representa 0% o distancia 0; la línea superior representa el 100%, o la máxima distancia para cada palo tal como es establecida por la computadora, y la línea media (indicada en rojo) representa 50% o la mitad de esa distancia máxima. Sobre la línea del 100% está representada el Area de Poder Máximo, lo que añade ambos distancia extrema y un cierto elemento de riesgo a su tiro.

**UN TIRO DE MUESTRA:**

Ud. está parado en el "tee" de un hoyo de 300 yardas, así que Ud. toma su "driver", con la intención de golpearlo de lleno. Si Ud. seleccionó un jugador hombre, un "driver" completo significa 250 yardas en este juego.

1. Oprima el botón A para comenzar su "backswing"; un color sube como mercurio desde el fondo de la Zona de Swing hacia la línea de 100%.
2. Observe el ascenso cuidadosamente. Trate de oprimir el botón A en el momento en que llega a la línea de 100%. Una flecha triangular a la izquierda de la Barra de Fuerza indica exactamente dónde hace Ud. su golpecito.
3. Para mantener su tiro derecho hacia el blanco (con el Cursor de apunte de la bola), realice su tercer golpecito en la línea de "O".

Nota: La computadora automáticamente le dice cuán lejos golpeó Ud. la pelota. Después de cada "swing", oprima el botón A para ir a su próximo tiro.



## HACIENDO OVERSWING Y UNDERSWING

Cuando Ud. hace el segundo golpecito tarde — dentro del Area de Fuerza Maxima — Ud. hace un "overswing". Eso quiere decir que su tiro puede llegar más allá de la distancia asignada a su palo.

También significa que si Ud. no juzga bien el tercero, o golpecito de precisión, el "hook" o "slice" resultante es exagerado irregularmente.

Si Ud. hace el segundo golpecito antes de tiempo — debajo de la línea de 100% del area de "swing" — Ud. hace un "underswing". Esto significa que la distancia de su tiro será un cierto porcentaje menos que la distancia completa asignada a su palo. Cuánto menos depende de cuán temprano Ud. hace el golpecito — mientras más antes, más corto es el "hit".

## UNOS CONSEJOS DE JACK SOBRE SWINGING

"Overswing" y "underswing" no son necesariamente malos. Depende de la situación. Ud. TIENE QUE HACER un "underswing" en algunos tiros — por ejemplo, cuando Ud. tiene un "putt" de 6 pies y está sosteniendo un "putter" con un alcance de 80 pies. (Precisión no es sacrificada en el "underswing", sólo distancia).

Por otro lado, un "hit" importante ofrece al mejor golfista una gran oportunidad de ganar una ventaja competitiva. "Un perfecto ejemplo es el hoyo 15 en el Augusta National" dice Jack. Casi todos de desbocan aquí porque la recompensa puede ser un disparo en el "green" con un hierro para un "birdie" de 2 pies.

## HOOKING Y SLICING

Si no hay viento y Ud. hace su tercer, o golpecito de precisión en la línea inferior de la Zona de swing, la pelota deberá volar recta. Pero, igual que Ud. no puede golpear cada palo de lleno, es dudoso que Ud. pueda golpear cada tiro derecho. Y a veces tal vez Ud. no desea golpear derecho.

Cómo golpear un "Hook" de manera que "jale" la pelota a la izquierda

- Oprima el botón A antes que el color llegue a la línea inferior de la Zona de swing. En otras palabras, haga su "swing" antes — y su tiro se desviará hacia la izquierda.
- Cuán lejos se desvía depende de cuán antes Ud. hace el "swing" (cuanto más temprano haga el "swing", más grande será el desvío).

Cómo golpear un "slice", de modo que "esfume" la bola a la derecha.

- Oprima el botón A después que el color llegue a la línea inferior de la Zona de swing. En otras palabras, haga su "swing" retrasado — y su tiro se "esfuma" hacia la derecha.
- Cuán lejos se desvía depende de cuán tarde Ud. hace el "swing" (cuanto más tarde el "swing", más grande será el desvío).

## PELIGROS PARA EL BIENESTAR DE SU JUEGO

- **VIENTO** Técnicamente no un peligro en sí mismo, el viento es aún considerado un obstáculo. Y muchos grandes golfistas pueden contarle a Ud. acerca de los campeonatos que arruinaron a causa de él.

  Imagine que Ud. está parado dentro del círculo, dando cara de frente al palo de bandera. La línea dentro del círculo es el viento. Ahora imagine que hay una flecha en esa línea apuntando más allá de Ud. — ésa es la dirección en la que el viento esta soplando.

  Una barra medidora debajo del círculo de dirección le dice cuán fuerte esta soplando el viento. El indicador es una barra coloreada de rojo que se desliza de izquierda a derecha en la barra medidora.

mph = millas por hora

**CONSEJOS DE JACK ACERCA DEL VIENTO**

**VIENTOS DE COLA** "Tomo uno o dos palos menos de los que la distancia normalmente requeriría y golpeo fuerte. Nunca "acaricie" un tiro cuando desee altura — déle un buen impacto, sólido".

**VIENTOS DE FRENTE** "Obviamente, Ud. necesita compensar por un viento de frente realizando su "swing" más fuerte o usando más palos. Además , juegue la bola de derecha a izquierda, en vez de recta ó de izquierda a derecha".

**VIENTOS DE TRAVES** "Ud. tiene dos opciones. Una es hacer un "hook" o un "slice" en contra de la dirección del viento, así "manteniendo" la pelota más o menos recta. La otra opción es apuntar tanto la pelota fuera de la línea recta como crea Ud. que el viento moverá la pelota y realizar su tiro normal, permitiendo a la pelota ser llevada por el viento de vuelta al blanco".

- **EL "ROUGH"** Utilice más el palo o más poder para salir de la hierba mas larga y espesa que bordea los espacios manicureados.
- **TRAMPAS DE ARENA** Como el "rough", Ud. necesita más poder o más palo para lograr distancia desde un "bunker" del campo.
- **AGUA Y FUERA DE LIMITE** Golpeando hacia el agua le cuesta a Ud. una sanción de un golpe, y la computadora le da a Ud. la opción de golpear la pelota otra vez desde el mismo lugar o colocar la pelota cerca del agua (pero no más cerca al hoyo). Para seleccionar su opción, oprima el botón A o el B. Fuera de límite ocurre a menudo en el juego y le cuesta a Ud. también un golpe. Pero aquí, su única opción es golpear la pelota otra vez desde la misma posición de su tiro previo.
- **CAMINO DE LOS "CARTS"** Depende de si en la situación el camino de un "cart" es peligroso o no. La pelota rebota más alto y más lejos desde él, lo que puede ser deseable en un "drive" sin problemas. Pero en algunos tiros, la carambola puede llevarlo a Ud. a fuera de límite. Los golfistas experimentados llaman a esto "jugar el camino del "cart"".



## ESTO NO ES UN PUTT-PUTT (¡LO SENTIMOS MUCHO, PERO NO HAY MOLINOS DE VIENTO O PELOTAS DE COLOR!)

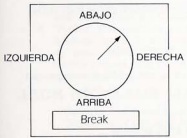
**Alineando su "putt"** Imagine una línea recta invisible que conecta su pelota, el hoyo, y el Cursor de Apunte de la Pelota en la parte superior de la pantalla. Use las marcas amarillas a la derecha e izquierda para mover el Cursor de Apunte de la Pelota hacia el final de esa línea imaginaria. Use el procedimiento de tres golpecitos en la Barra de fuerza para controlar la distancia y la dirección de su golpe. Recuerde que la distancia máxima de su "putter" es 80 pies, por tanto cada segmento de la Zona de swing representa 8 pies.

**ENTENDIENDO AL "GREEN"** Lamentablemente, muchos "greens" no son planos, asi que sus "putts" no siempre irán rectos. Para averiguar cuánto va a abrirse un "putt" hacia la derecha o izquierda, o si Ud. está haciendo su "putt" hacia arriba o abajo de una ladera, chequee el Indicador de Apertura.

Imagine que la línea en el círculo tiene una flecha en ella apuntando hacia afuera — esa es la dirección en la que el "putt" se abrirá (derecha o izquierda) si Ud. está apuntando directamente al hoyo. Si no hay línea, la pelota no se abre.

Si la flecha apunta hacia el sur (como en una brújula), eso significa que el "putt" es ladera arriba y no hay apertura de pelota. "Putts" ladera arriba son lentos; haga un golpe firme. Si la flecha apunta al norte, el "putt" es recto ladera abajo. "Putts" ladera abajo son rápidos — asi que suelte un poco ése mazo!

Una barra medidora rotulada "BREAK" — debajo del círculo de dirección — le dice a Ud. la intensidad de la apertura de un "putt". El indicador es una barra roja que se desliza de izquierda a derecha en la barra medidora: si está en el extremo izquierda, la apertura es casi inexistente; si en el extremo derecho, Ud. tiene una apertura grande.

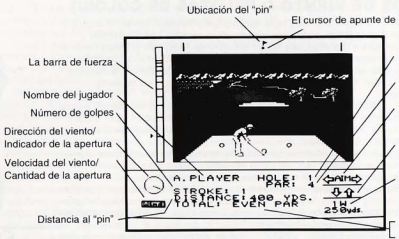



**RECUERDE** Los emplazamientos de los "pins" son al azar y a menudo cambian de una vuelta a otra. Eso significa que cada vez que Ud. se acerque a un hoyo, puede encarar un nuevo y mas difícil desafío.

**REGLA PARA RENDIRSE** Ud. tiene 50 "swings" para poner la pelota en el hoyo. Después de los 50, Ud. procederá al próximo hoyo ... con su alicaído "putter".

**UN DATO DE JACK** Después de meter su "putt", oprima el botón B y Ud. irá directamente al siguiente "tee".

## LA DISPOSICION DEL CAMPO




## COLORES DEL CAMPO

**El green (verde amarillento)**
Cada "green" tiene un grano distintivo lo que afecta el rol de la pelota. El grano es indicado por un color verde oscuro.

**El campo manicureado (verde)**
Porque este campo es podado diariamente, Ud. podrá aplicar poder completo en cada "swing".

**El "rough" (verde oscuro)**
Definitivamente un peligro, especialmente en los campos Ingleses, Ud. perderá de 40% a 50% de su capacidad cuando golpee del "rough".

**El "bunker" (anaranjado)**
Esta propiedad a la frente de playa realmente disminuirá su capacidad.

**El peligro del agua (azul)** **El camino del "cart" (gris)** **Fuera de limite (marron)**



## TERMINOS USADOS EN EL CAMPO DE GOLF (LOS QUE PODEMOS PUBLICAR)

DOUBLE EAGLE: Cuando Ud. obtiene 3 golpes bajo "par" en un hoyo.
EAGLE: Cuando Ud. obtiene 2 golpes bajo "par" en un hoyo.
BIRDIE: Cuando Ud. obtiene 1 golpe bajo "par" en un hoyo.
PAR: El número de golpes que es asignado a un hoyo. Hoyos cortos son "par" tres. Hoyos de distancia media son "par" cuatro. Hoyos largos son "par" cinco.
BOGEY: Cuando Ud. obtiene un golpe sobre "par" en un hoyo.
DOUBLE BOGEY: Cuando Ud. obtiene 2 golpes sobre "par" en un hoyo.
ESPACIO MANICUREADO: El área entre el "tee" y el "green". La hierba en el espacio manicureado (Fairway) es generalmente mantenida corta.
HOOK: Cuando la pelota se mueve de derecha a izquierda. Los profesionales lo llaman un "jale".
SLICE: Cuando la pelota se mueve de izquierda a derecha. Los profesionales lo llaman un "esfume".
TEE SHOT: Disparo desde el "tee". Su primer tiro en un hoyo.
ROUGH: Area desigual, escabrosa. Realmente lo es. Eso es porque es el área alrededor del "fairway" donde la hierba es por regla general alta, espesa y extremadamente hirsuta.
VUELTA: Una vuelta es igual a 18 hoyos de golf.
BUNKER: También llamados trampas, son pequeñas playas de arena colocadas en áreas estratégicas. Estos peligros deberán ser definitivamente evitados.

## CONSEJOS AL JUGADOR

1. Cuando haga su "swing", mantenga sus ojos pegados a la Barra de Fuerza.
2. Use un hierro, no una madera, cuando golpee desde la arena o el "rough".
3. Si usted está disparando desde un "rough" poco escabroso, tome un palo más de lo que normalmente usa. Desde un "rough" escabroso, tome dos palos más.
4. "Putting": Recuerde que el indicador de apertura solamente le dice la dirección de la apertura cuando Ud. está apuntando directamente al hoyo. Si Ud. golpea la pelota demasiado fuerte, o de derecha a izquierda, la apertura cambiará porque su pelota se moverá a través de la ladera del "green" a una velocidad o angulo diferentes. (Es una cuestión de física).

Jack "El oso dorado" Nicklaus

## JACK NICKLAUS (JUGADOR DEL SIGLO)

Después de dominar el juego de golf por 30 anos, Jack Nicklaus fue elegido por votación El Jugador del siglo.
Disparó un 69 a la edad de 13. Jugó su primer U.S. Open a los 17. A los 19, jugó en su primer Masters, y ganó el primero de sus dos U.S. Amateurs (principiantes)

Su record en los Grandes Campeonatos — 21 victorias y 19 segundos lugares — ha creado el patrón por el cual otros serán siempre juzgados. Ha ganado el British Open 7 veces, el Masters 6 veces, el PGA 5 veces y el U.S. Open 4 veces.

Su total de 271 para el Masters esta todavía sin batir. Y en el British Open de 1977, Nicklaus fue el primer jugador en pasar los 270 en no importa qué gran torneo.

Es el único jugador que ha ganado todos los 4 grandes torneos Norteamericanos (incluyendo el U.S. Amateur). Y el es el único golfista que ha ganado cinco diferentes grandes torneos.

## 18 DE LOS MAS EXTRAORDINARIOS HOYOS DE GOLF DE GRAN CAMPEONATO DEL MUNDO

**1.** Número 8 en Pebble Beach (Par 4)

**2.** Número 14 en St. Andrews (Par 5)

**3.** Número 10 en Riviera (Par 4)

**4.** Número 4 en Baltusrol (Par 3)

**5.** Número 13 en Augusta (Par 5)

**6.** Número 18 en Muirfield (Par 4)

**7.** Número 7 en Pebble Beach (Par 3)

**8.** Número 18 en Oakmont (Par 4)

**9.** Número 12 en St. Andrews (Par 4)

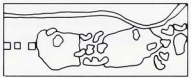
**10.** Número 10 en Augusta (Par 4)

**11.** Número 11 en Merion (Par 4)

**12.** Número 12 en Augusta (Par 3)

**13.** Número 18 en Riviera (Par 4)

**14.** Número 17 en Baltusrol (Par 5)



**15.** Número 12 en Royal Lytham (Par 3)

**16.** Número 7 en Augusta (Par 4)

**17.** Número 17 en St. Andrews (Par 4)

**18.** Número 18 en Pebble Beach (Par 5)

## TRATE SU KONAMI GAME PAK CUIDADOSAMENTE

- Este Konami Game Pak es un artefacto manufacturado con precisión con un complejo circuito electrónico. Evite someterlo a shocks innecesarios o extremos de temperatura, Nunca trate de abrir o desarmar el Game Pak.
- No toque los terminales o permita que entren en contacto con agua o el circuito del juego se dañará.
- Siempre asegúrese que su consola de control NES esté APAGADA cuando inserte el Game Pak o cuando lo retire de la consola de control NES.



Deutsch

### ⚠ WARNUNG ⚠

**NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!**

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie Sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

Español

### ⚠ PRECAUCION NO USAR CON SISTEMAS TV DE PROYECCION DE IMAGEN ⚠

No uses sistemas de proyección frontal o trasera con tu Nintendo Entertainment System (NES). Este tipo de televisiones se pueden dañar permanentemente al proyectar video-juegos con escenas y patrones fijos. También se pueden producir estos problemas si mantienes un video-juego en pausa. Si usas una televisión de proyección con los juegos de NES, Nintendo no se hace responsable de los daños que se puedan producir. Esta situación no es causada por ningún defecto en el NES o sus juegos; otras imágenes fijas o repetitivas también pueden dañar este tipo de televisiones. Por favor, consulta con el fabricante de tu Televisión para mayor información.

# JACK NICKLAUS'

## GREATEST 18 HOLES OF MAJOR CHAMPIONSHIP GOLF™

Konami® is a trademark of Konami Industry Co., Ltd.
Produced in association with Jack Nicklaus Productions, Inc.
The Golden Bear Symbol and Jack Nicklaus' Greatest 18 Holes of Major Championship Golf are trademarks of Golden Bear International, Inc. Licensed from Accolade Inc.
© 1989 Accolade Inc.
All Rights Reserved. Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.
© 1991 Konami

Printed in Japan